

WARHAMMER

INWAZJA

GRA KARCIANA

Zasady Turniejowe ver 1.8

1. Postępowanie graczy

Interpretacja kart i zasad

Sankcjonowane turnieje odbywają się zgodnie z najnowszym zestawem zasad oraz najaktualniejszym FAQ-iem, który w każdej chwili jest do pobrania ze strony www.galakta.pl. Treść kart także należy interpretować zgodnie z wytycznymi zawartymi w najnowszym FAQ-u, znajdującym się na powyższej stronie. Podczas sankcjonowanych turniejów, kiedy pojawi się spór co do sformułowania lub mocy karty, gracze muszą stosować się do wersji karty zawartej w powyższym dokumencie. Zdolności kart wynikają z tekstu karty, a nie jej grafiki lub nazwy. Złota zasada przy interpretowaniu treści efektów kart to:

Jeśli zasada z tekstu karty jest sprzeczna z zasadą gry, zasada na karcie ma pierwszeństwo.

Organizator turnieju (zwany dalej „OT”) ma władzę rozstrzygać wszystkie spory dotyczące interpretacji kart.

Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się poważnego i rozważnego zachowania, grania zgodnie z zasadami i nie nadużywania ich. Zakazane są: naumyślne przedłużanie gry, aby zyskać czas, traktowanie przeciwnika w sposób obraźliwy lub niekulturalny itd. W rękach OT spoczywa decyzja, czy wywalić z turnieju gracza, który zachowuje się w sposób niesportowy.

Oszukiwanie

Oszukiwanie nie będzie tolerowane. OT ma obowiązek odnieść się do wszystkich zarzutów oszustwa i, jeśli uzna, że dany gracz oszukiwał, może go natychmiast wywalić z turnieju.

Powolna gra

Gracze muszą sprawnie odbywać swoje tury, bez względu na skomplikowaną naturę sytuacji na stole, muszą się też stosować do limitów czasowych wyznaczonych w regulaminie turnieju. Gracze muszą utrzymać odpowiednie tempo gry, aby zakończyć rozgrywkę w ogłoszonym limicie czasowym. Gra na czas nie będzie tolerowana. Gracze mogą poprosić OT o obserwację ich rozgrywki, w celu sprawdzenia, czy przeciwnik nie gra na czas.

2. Organizatorzy turnieju

Udział organizatora w turnieju

Podczas turnieju musi być obecny co najmniej jeden OT, który nie jest uczestnikiem rozgrywek. Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów większych turniejów (regionalnych, narodowych oraz światowych) oczekuje się pełnego poświęcenia uwagi organizacji i sędziowaniu imprezy i w związku z tym nie mogą oni być graczami w organizowanych przez siebie turniejach regionalnych, narodowych oraz światowych.

3. Informacje dla graczy

Koszulki na karty

Na wszystkich oficjalnie sankcjonowanych regionalnych, krajowych, gościnnych i światowych turniejach, gracze muszą korzystać z koszulek na karty (zwanych także protektorami). Wszystkie koszulki muszą być identyczne, a wszystkie karty muszą być w nich umieszczone w ten sam sposób.

Podczas lokalnych turniejów gracze nie muszą korzystać z koszulek, ale zachęca się ich do tego ze względu na ochronę kart.

OT turniejów regionalnych i krajowych przysługuje prawo wyznaczenia dokładnych wytycznych dotyczących koszulek, które można stosować na turnieju.

Ograniczenia dotyczące talii

Talie w *Grze karcianej Warhammer: Inwazja* muszą się składać z co najmniej 50 kart. Maksymalny rozmiar talii to 100 kart. Dodatkowo, w talii nie mogą się znaleźć więcej niż 3 kopie tej samej karty (wg nazwy karty), z zachowaniem listy kart objętych restrykcjami jak i kart zakazanych, która jest wymieniona w dalszej części dokumentu.

Spis kart w talii

Aby wziąć udział w oficjalnie sankcjonowanym regionalnym, krajowym, gościnnym lub światowym turnieju, gracze są zobowiązani do przedstawienia spisów kart występujących w talii. Lista talii musi wyszczególniać nazwę i ilość każdej karty znajdującej się w talii.

Podczas turnieju nie jest dopuszczalne korzystanie z kart zastępczych.

Na liście talii, powinny się też znaleźć pełne imię i nazwisko gracza, miasto z którego przyjechał, jego nick oraz kontaktowy adres e-mail.

Plansze Stolic

Deklarując udział w turnieju, każdy gracz musi zdecydować, z jakiej planszy Stolicy będzie on korzystać. W trakcie turnieju gracze nie mogą zmieniać plansz Stolic.

4. Przygotowanie przed grą

Ustalenie kolejności graczy

Przed pierwszą grą danego meczu gracze muszą ustalić w drodze losowania (np. poprzez rzut monetą albo kością), który z nich będzie decydował, czy będzie pierwszy, czy drugi. Zwycięzca, wyłoniony w powyższy sposób, musi zadeklarować swój wybór (gra jako pierwszy albo jako drugi), zanim będzie mógł spojrzeć na swoją startową rękę. Gracz, który rozpoczyna grę, pomija swoje fazy Misji i Pola Bitwy.

Po zakończeniu każdej gry danego meczu, przegrany z poprzedniej gry decyduje, czy w następnej grze będzie grał jako pierwszy, czy jako drugi.

Tasowanie kart

Przed rozpoczęciem każdej gry oraz za każdym razem, kiedy jakaś zasada to nakazuje, talie muszą zostać pomieszane przy wykorzystaniu jakiejś metody tasowania. Kiedy talia zostanie potasowana, przeciwnik ma możliwość potasowania jej jeszcze raz i/lub przełożenia.

Porządek stosu kart odrzuconych

Gracz nie może zmieniać kolejności kart na dowolnym ze stosów kart odrzuconych, chyba że nakazuje mu to jakiś efekt karty.

5. Struktura turnieju i meczu

Format turnieju

Wszystkie oficjalnie sankcjonowane turnieje w Grę Karcianą Warhammer: Inwazja korzystają z tego samego systemu rozgrywek:

- System szwajcarski + system pucharowy
- 55-minutowe rundy
- Wygrana 2 z 3 gier

W każdej rundzie turnieju gracze otrzymają punkty odpowiednio do swoich wyników. Po ustalonej wcześniej liczbie rund (uzależnionej od rangi turnieju i liczby uczestników) zwycięzca zostaje gracz z najwyższym wynikiem końcowym, pod warunkiem, że wcześniej nie zaplanowano rundy finałowej. W przypadku większych turniejów zostaną zorganizowane finały. W takim wypadku gracze z najlepszymi wynikami rozegrają finały, na podstawie których zostanie wyłoniony zwycięzca.

Jeśli zwycięzca ma zostać wyłoniony w wyniku rund finałowych, liczba graczy dopuszczonych do rozgrywek finałowych musi zostać ogłoszona przed rozpoczęciem turnieju. Wyniki uzyskane przez graczy w rundach eliminacyjnych pozwolą na wyłonienie osób dopuszczonych do rundy finałowej oraz sposób ich parowania w trakcie finałów. Gracz z najlepszym wynikiem uzyskanym podczas eliminacji będzie najpierw rozgrywał mecz z graczem, który w rundach eliminacyjnych uzyskał najniższy wynik, gracz z drugim co do wielkości wynikiem będzie rozgrywał mecz z graczem o drugim najsłabszym wyniku itd. Jeśli gracz wygra mecz rundy finałowej, przechodzi do kolejnego jej etapu. Jeśli przegra, odpada z turnieju.

Kiedy 2 ostatnich uczestników walczy ze sobą w ostatecznym finale, podczas rozgrywki nie ma limitu czasu, a wszystkie mecze są rozgrywane do momentu ich zakończenia. Zwycięzca tej ostatniej rundy zostaje zwycięzcą turnieju.

Punktowanie

Na koniec każdej rundy eliminacyjnej gracze otrzymują punkty odpowiednio do swoich rezultatów:

Wygrana – 3 punkty

Remis – 1 punkt

Przegrana – 0 punktów

Koniec czasu podczas rund eliminacyjnych

Jeżeli upłynie czas wyznaczony na rundę, a żaden z graczy nie osiągnie zwycięstwa, gracz który rozgrywał swoją turę dokończy ją normalnie. Jeśli koniec czasu został ogłoszony podczas tury pierwszego gracza, a ten nie osiągnie zwycięstwa do jej zakończenia, drugi gracz rozgrywa jeszcze jedną turę przed zakończeniem meczu. Jeśli do tego czasu żaden z graczy nie ukończy gry, wówczas należy rozstrzygnąć remis zgodnie z wytycznymi opisanymi w punkcie „Struktura meczu”. Dodatkowe tury po upływie czasu, powinny być rozgrywane w szybkim tempie, w przeciwnym wypadku OT ma prawo przerwać grę w jej aktualnym stanie.

Struktura meczu eliminacyjnego

W każdej rundzie gracze rozgrywają między sobą mecze do 2 wygranych z 3 gier. Jeśli zostanie ogłoszony koniec czasu, a gracze jeszcze nie ukończyli rundy, wówczas wygrywa gracz, który wygrał najwięcej ukończonych meczy w danej rundzie.

Jeśli gracze nie ukończyli meczu w momencie ogłoszenia upływu czasu, wygrywa gracz, który wygrał więcej ukończonych meczy.

Jeśli gracze remisują (0-0 lub 1-1), wygrywa gracz, który spalił więcej stref przeciwnika.

Jeśli obaj gracze remisują w liczbie spalonych stref, wówczas remis rozstrzygany jest na niekorzyść gracza, który ma więcej obrażeń zadanych pojedynczej strefie jego stolicy. Jego przeciwnik zostaje zwycięzcą.

Jeśli obaj gracze nadal remisują, grę rozstrzyga rzut monetą.





















Rozgrywki eliminacyjne

Jeśli obaj gracze biorą udział w rozgrywce, której celem jest wyeliminowanie jednego gracza (gracze rozgrywają mecze w ramach rund finałowych) i zostanie ogłoszony upływ czasu, w celu wyłonienia zwycięzcy należy zastosować schemat zaprezentowany w punkcie „Struktura meczu”.

6. Lista kart objętych restrykcjami na wszystkich turniejach


Karty wymienione poniżej są objęte restrykcjami. Gracz może posiadać 3 kopie jednej karty z poniższej listy w swojej talii i nie może w tej samej turniejowej talii posiadać innych kart wymienionych na poniższej liście. Gracz może mieć w talii dowolną liczbę kart nie objętych restrykcją, z zachowaniem normalnych zasad.

Karty objęte restrykcjami to:

-  10 Krasnoludzki zwiadowca
-  44 Wola Elektorów
-  116 Wykopalisko spaczenia,
-  119 oraz  57 Innowacja,
-  2 Tunele Górnicze,
-  5 Derrickuburdzka Kuźnia
-  25 Wilhelm z Osterknachtów,
-  42 Warta Poległych
-  7 Łupieżcy Rodrika
-  37 Ofiara dla Khaina
-  53 Czarnoksiężnik Tzeentcha
-  26 Osąd Loeca
-  6 **Niekończąca się Horda**
-  12 Konni Maruderzy
-  60 Najazd zwierzolutzi
-  75 Świątynia złościwości
-  79 **Kulty Rozkoszy**
-  20 Przygotowania do wojny
-  41 **Wurrzag**
-  120 **Czas Końca**

Lista kart zakazanych na wszystkich turniejach

Podczas turnieju gracz nie może mieć w swojej talii ani jednego egzemplarza karty:

-  8 Odwiedz Nawiedzone Miasto

7. Informacje dla graczy

Pamiętajcie, że turnieje są przeprowadzane dla graczy, którzy chcą rywalizować pomiędzy sobą i bawić się najbardziej wymagającymi aspektami *Gry karcianej Warhammer: Inwazja*. Dlatego gracze powinni się wzajemnie szanować i słuchać poleceń OT.